JALECO™

NES-73-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RAMPART™

SPIEL-ANLEITUNG

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Inhalt

DIE GESCHICHTE....2
ZIEL DES SPIELS....4
SO BEGINNST DU...6
KONTROLLFUNKTIONEN....6
BILDSCHIRMANZEIGEN....8
SO WÄHLST DU..8
1-Spieler-Modus**....9
2-Spieler-Modus....9
Das Auswahlmenü....9
Das Auswahlmenü im 2-Spieler-Modus....10
SO WIRD GESPIELT...11
1-Spieler-Modus....11
2-Spieler-Modus....15
Punkte....17
Der Bildschirm bei Erreichen der Höchstpunktzahl....19
Gewinnen und Verlieren....19
TIPS....21
DER RICHTIGE UMGANG MIT DEM JALECO-SPIEL....22

Die Geschichte

(erzählt von Sir Brian de Bois-Guilbert, unserem Experten für alles)

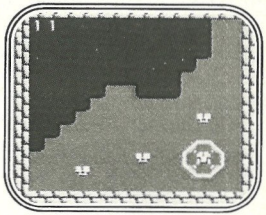
Hark!! Merkst Du was? Wenn nicht...es war kein Räuspern...werde ich's Dir erklären: "Hark" bedeutete im mittelalterlichen England soviel wie "horch", "hör zu", und genau das solltest Du jetzt tun. Denn dieses Spiel wird Dich zurück ins Mittelalter führen. Nein, das heißt nicht, daß damals alle Leute in mittlerem Alter waren. Das Mittelalter ist das Zeitalter zwischen Frühzeit und Neuzeit. Schlage im Geschichtsbuch nach, wenn Du mehr wissen willst...ich habe jetzt keine Zeit für nähere Erklärungen.

Das Mittelalter war ein einfacheres Zeitalter, es gab noch keine F-16's, keine intelligenten Bomben und keine Raketenabschußrampen. Der Krieg war damals eine schmutzige Angelegenheit ohne feste Regeln. Man hatte eine Burg, einige Schutzmauern und - mit viel Glück - auch ein paar Kanonen, um unwillkommene Besucher und Störenfriede (wie Dein kleiner Bruder und all seine Freunde) abzuhalten.

Aber ich muß meine Geschichte weitererzählen. Du befindest Dich also im Mittelalter, in der Zeit, da Sir William of Wyvil und Sir Steven of Martival - der Einfachheit halber nennen wir sie Blauer Ritter und Roter Ritter - sich einander gegenüber niedergelassen hatten, jedoch nicht miteinander auskamen (um es milde auszudrücken). Manchmal griff einer den anderen mit Kanonenbooten vom Wasser aus an. Der Angreifer hatte es dabei um so leichter, als das ganze Land von Wasser

umgeben war. Zu anderen Zeiten beschossen sie sich einfach gegenseitig von ihren Burgen aus, zwischen denen ein Fluß die Grenze ihrer Ländereien markierte.

Mit Hilfe Deiner lebhaften Phantasie (und leichter Unterstützung durch die moderne Technologie) verwandelst Du Dich in einen dieser furchtlosen Ritter. Du verteidigst Deine Burg, Deine Ehre und Deinen Namen (Sir Bill bzw. Sir Steve). Der grimmig-wilde Angriff wird zum spannenden, atemberaubenden und lustigen Kopf-an-Kopfrennen, in dem Du mit wilder Entschlossenheit und exzellenter Treffsicherheit die völlige Vernichtung des Gegners bewirkst. Absolut spannend! Die Marketing-Leute werden begeistert sein. Jeder Kampf bringt Dich Deinem Ziel, neues Territorium einzunehmen, näher...und jedes neue Territorium ist ein Schritt zum endgültigen Sieg. Es reicht jedoch nicht aus, nur den Gegner zu besiegen. Es gibt eine Strategie, die Du kennen solltest. "Welche", fragst Du? Nun, Du solltest lernen, wie man in knapp 20 Sekunden zum Baumeister wird. Deine Burgmauern werden von den zweitonnenschweren Kanonenkugeln ziemlich angeschlagen sein. Halte Dich also bereit, sie auszubessern. Es wäre gut, wenn Du Deine Leibeigenen für diese Arbeit heranziehen könntest. Leibeigene waren im Mittelalter Leute, die 12 Stunden am Tag arbeiteten und dafür den Mindestlohn und abends - wenn sie Glück hatten - eine Schüssel Grütze (ziemlich dünner Haferbrei) erhielten. Schau in Deinem Geschichtsbuch nach - es ist faszinierend zu lesen. Zu Deinem Unglück können Leibeigene zwar unterdrückt



werden, aber sie sind nicht dumm. In dem Moment, wo sie Kanonensalven hören, flüchten sie auf die Hügel, und dann mußt Du die Ausbesserungsarbeiten selbst in die Hand nehmen.

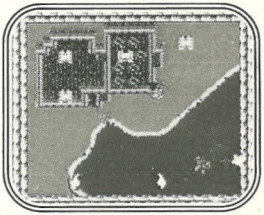
Unsere Programmierer (nein, sie sind nicht aus dem Mittelalter, wenn auch einige so aussehen) haben Dich in weiser Voraussicht mit Mauerteilen ausgerüstet, damit Du Deine Befestigungsanlagen wiederaufbauen kannst. Diese Mauerteile bestehen aus kleinen Steinblöcken in verschiedenen Formen: kleine, große, gerade und krumme Blöcke. Benutze diese Blöcke, um die Befestigungsanlagen wiederaufzubauen, bevor Dein Gegner mit frischen Truppen zurückkehrt...und das kann jede Minute passieren. An Deiner Stelle würde ich mich beeilen.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist, zu gewinnen. O.K., vielleicht hast Du Dir das schon gedacht. Wenn Du wissen willst, wie Du gewinnen kannst, lies weiter. Unabhängig davon, ob Du im 1- oder 2-Spieler-Modus spielst, ist das Ziel, den Gegner zu schlagen und siegreich aus dem Kampf hervorzugehen (dann kannst Du Dir einen langen Urlaub auf den Bermudas gönnen). Du verteidigst Deine Burgen, indem Du Mauern um sie baust, Kanonen aufstellst und den Gegner außer Gefecht setzt, bevor er Dich vernichtet. Du beginnst mit einer Burg und drei Kanonen...der Rest hängt von Dir ab. Je mehr Burgen Du umfriedest, desto mehr Kanonen hast Du zur Verfügung. Je mehr Kanonen, desto mehr Feuerkraft. Klar?

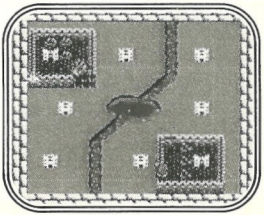
Im 1-Spieler-Modus feuerst Du auf eine Armada von Kanonenbooten, die wir in weiser Voraussicht für Deinen Gegner bereitgestellt haben. Einige der Boote feuern nur auf Dich,

andere bringen Horden von widerlichen, übelriechenden Knorzen an Land, die in Deine Burgen eindringen und sie erobern wollen. Wieder andere feuern Superkanonen ab, die riesige, brennende Krater reißen, um die Du herumbauen mußt. Keine Sorge - gegenüber dem, was Dich sonst noch erwartet, ist das ein Zuckerschlecken.



Wenn Du genügend Kämpfe durchstehst, wirst Du zum Eroberer des Territoriums ernannt, und Du darfst Dir ein weiteres Territorium aussuchen. Insgesamt gibt es sechs Territorien. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe ist unterschiedlich, ebenso die Anzahl der Schlachten, die Du bis zur Eroberung des Territoriums schlagen mußt (zwischen drei und acht). Diese Variablen sind abhängig von einem komplexen Faktorennetz; erwarte also keine vollständige Erklärung! Im wesentlichen gilt: je siegreicher Du kämpfst, desto schwieriger wird es (was hast Du sonst erwartet?).

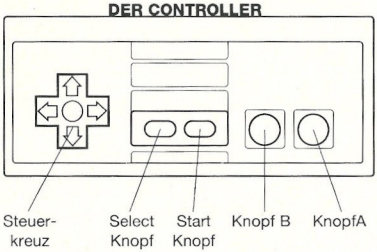
Im 2-Spieler-Modus, beschießt Ihr Euch gegenseitig von Euren Territorien aus. Es gibt keine Kanonenboote und keine widerlichen Knorze...dafür mehr Kanonen auf der anderen Seite des Walls. Die Anzahl Eurer Schlachten wird im Auswahlmenü der 2-Spielerfunktion bestimmt. Der Schwierigkeitsgrad jeder Schlacht ist von der Geschicklichkeit Deines Gegners abhängig. Wähle Deine Gegner sorgfältig aus... auf daß der Bessere gewinne.



So beginnst Du...

1. Schiebe die Rampart-Kassette (farbige Seite nach oben) in Deinen NES und schalte das Gerät ein.
2. Wenn das Titelbild erscheint, drücke START, um das Spiel zu beginnen.
3. Wenn Du nicht beginnst, erscheint nach wenigen Sekunden eine Folge von Demonstrationsbildern. Drücke START wann immer Du das Spiel beginnen willst.

Kontrollfunktionen



Kontrolltaste nach rechts:

1. Positionsanzeiger, Kanone, Kanonenvisier oder Mauerstück nach rechts bewegen.
2. nächste Option im Auswahlmenü wählen.

Kontrolltaste nach links:

1. Positionsanzeiger, Kanonen, Kanonenvisier oder Mauerstück nach links bewegen.
2. vorhergehende Option im Auswahlmenü wählen.

Kontrolltaste nach unten:

1. Kanone, Visier oder Mauerstück nach unten bewegen.
2. Positionsanzeiger im Hauptmenü nach unten bewegen.
3. Auswahlanzeige im Auswahlmenü nach unten bewegen.

Kontrolltaste nach oben:

1. Kanone, Visier oder Mauerstück nach oben bewegen.
2. Positionsanzeiger im Hauptmenü nach oben bewegen.
3. Auswahlanzeige im Auswahlmenü nach oben bewegen.

Taste “A”:

1. Auswahl der zu verteidigenden Burg.
2. Kanonen plazieren.
3. Kanonen feuern.
4. Mauerstücke anbringen (bei der Beseitigung von Schäden).
5. Auswahl im Hauptmenü.

Taste “B”:

1. Mauerstücke umdrehen (bei der Beseitigung von Schäden).
2. Auswahl im Hauptmenü.

Kontrolltaste und Taste “B”:

1. Visier in Schlachtszenen schneller bewegen.

Starttaste

1. Spielbeginn.
2. Auswahl im Hauptmenü.
3. Rückkehr vom ersten Auswahlmenü zum Hauptmenü.
4. Spielunterbrechung.

Auswahltaste:

1. nächste Option im Hauptmenü.
2. Auswahlanzeige zur nächsten Optionsfolge im Auswahlmenü bewegen.

Bildschirmanzeigen

Während des Spiels gibt Dir die Bildschirmzeitkontrolle an, wieviel Zeit Dir bleibt, um eine Burg zu wählen, Deine Kanonen zu plazieren oder beschädigte Mauern auszubessern. Wenn die Zeit abläuft, hast Du Pech gehabt. Während des Spiel zeigen Dir bewegliche Balken**** an, wann Du Kanonen plazieren, Kampfvorbereitungen treffen oder Mauern ausbessern bzw. bauen mußt. Nach jeder Schlacht gibt eine Spielstandanzeige Deine Verlust- und Territorienpunkte, Burg-Bonus und Gesamtpunktzahl an. In der 2-Spieler-Funktion erscheint eine Spielstandanzeige für jeden Spieler.

So wählst Du...

Wenn das Hauptmenü erscheint (am oberen Rand ist "Rampart" eingeblendet), hast Du die Menüs für den Blauen Spieler* und den Roten Spieler* vor Dir. Der Blaue Spieler benutzt Controller 1, der Rote Spieler Controller 2.

Das Hauptmenü

Bestandteile des Menüs sind START und OPTIONS. Drücke die Auswahltaste, um Deine Wahl zu ändern, oder benutze die Kontrolltaste, um den Positionsanzeiger nach oben oder unten zu bewegen. Drücke START, um eine Option zu wählen.

START	startet das Spiel
OPTIONS	zeigt das Auswahlmenü

1-Spieler-Modus: Wähle im Auswahlmenü, dann wähle START, um das Spiel zu beginnen.

2-Spieler-Modus: Ein Spieler trifft die Wahl im Auswahlmenü (diese Optionen können von beiden Controllern ausgewählt werden). Wenn einer der Spieler START wählt, um das Spiel zu beginnen, drückt der andere die Starttaste (oder Taste "A" oder "B") auf seinem Controller. Sobald der 2-Spieler-Modus gewählt ist, erscheint das 2-Spieler-Auswahlmenü. Einer der beiden Spieler kann dann seine Auswahl in diesem Menü treffen.

Das Auswahlmenü

Auf dem Bildschirm siehst Du drei Optionen. Drücke die Kontrolltaste nach oben oder unten, um die Auswahlanzeige zu bewegen. Drücke die Kontrolltaste nach links oder rechts, um die hervorgehobene Option zu ändern. Wenn Du all Deine Optionen gewählt hast, drücke die Starttaste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Difficulty (Schwierigkeitsgrad)

Wähle einen der 4 Schwierigkeitsgrade: EASY, MEDIUM, HARD oder VERY HARD (leicht, mittel, schwierig, sehr schwierig). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Zeit hast Du, um Deine Befestigungsanlagen wiederaufzubauen. Im 1-Spieler-Modus bewegen sich außerdem die gegnerischen Schiffe schneller, und ihre Anzahl erhöht sich.

Grid Type (7Raster-Typ)

Wähle einen der vier Raster-Typen: Dots (Punkte), crosses(Kreuze), squares (Rechtecke) oder NONE (keine, leer).

Music enable (Musik aktivieren)

Wähle ON oder OFF (Sound-Effekte nicht betroffen)

Das Auswahlmenü im 2-Spieler-Modus

Auf dem Bilschirm erscheinen zwei Optionen. Drückt die Kontrolltaste nach oben oder unten, um die Auswahlanzeige zu bewegen. Drückt die Kontrolltaste nach links oder rechts, um die hervorgehobene Option zu ändern. Wenn Ihr Euch für Eure Optionen entschieden habt, drückt die Starttaste, um das Spiel zu beginnen.

CANNON KILL (Kanonenfeuer)

Wähle die Anzahl der Schüsse, die Du zur Vernichtung der gegnerischen Kanonen brauchst. Du wählst zwischen 2 SHOTS, 4 SHOTS, 12 SHOTS (2,4, 12 Schüsse) und IMPOSSIBLE (unmöglich, macht die Kanonen für beide Spieler unzerstörbar).

LENGTH OF PLAY (Spieldauer)

Wähle die Anzahl der zu schlagenden Schlachten. Du wählst zwischen 3 BATTLES, 5 BATTLES, 7 BATTLES und 9 BATTLES (3,5,7,9 Schlachten).

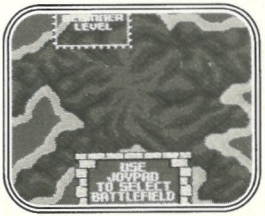
So wird gespielt...

Nachdem Du START im Hauptmenü gewählt hast, erscheint die Countdown-Zeitkontrolle. Im 1-Spieler-Modus drücke START, um die Zeitkontrolle zu umgehen und gleich zu den Schlachtszenen zu gelangen. Das Spiel für 2 Spieler beginnt, wenn einer der Spieler START im Auswahlmenü des 2-Spieler-Modus aktiviert.

1-Spieler-Modus

Wenn Du das Spiel beginnst, kannst Du entweder mit einer Schlacht der Anfängerstufe starten oder direkt zur Fortgeschrittenenstufe vorgehen. In der Anfängerstufe gibt es weniger Schiffe, und sie bewegen sich langsamer. Wenn Du erst mal den Dreh 'raus hast, geh gleich zur Fortgeschrittenenstufe. Du bekommst dann zusätzliche 5000 Punkte plus das Territorium der Anfängerstufe...wenn Du erfolgreich kämpfst.

Wenn die Karte erscheint, benutze die Kontrolltaste (oder die Auswahltaste), um verschiedene Territorien hervorzuheben. Mit einer beliebigen anderen Taste wählst Du dann ein Territorium. Sobald Du Dich entschieden hast, brauchst Du eine Burg, die Du verteidigen kannst. Die Erfahrung wird Dir zeigen, welche Burgen am besten für Deine Spielstrategie geeignet sind (vorausgesetzt Du hast eine). Du hast nur eine begrenzte Zeit für Deine Wahl. Wenn Du Dich entschieden hast, plaziere die Kanonen innerhalb der Burgmauern und bereite Dich auf den Kampf vor.



Kanonen plazieren

Wenn Du Deine Kanonen plazierst, lasse genügend Raum für spätere Kanonen. Sobald eine Kanone einmal aufgestellt ist, kann sie nicht mehr von der Stelle bewegt werden. Versuche auch, Deine Kanonen so nah wie möglich am Ziel zu plazieren (in diesem Fall, der Hafen mit den feindlichen Schiffen). Je weiter sich eine Kanone vom Ziel entfernt befindet, desto länger brauchen die Kanonenkugeln, um es zu erreichen. Klingt logisch, oder?

Schlacht

Bewege das Kanonenvisier über die feindlichen Schiffe und feuere Deine Kanonen (Das Visier bewegt sich schneller, wenn Du dabei gleichzeitig die Kontrolltaste und die Taste "B" betätigst). Je mehr Kanonen Du hast, desto schneller kannst Du schießen. Die Schlacht ist beendet, wenn Du alle feindlichen Schiffe zerstört hast oder Deine Zeit abläuft (über die Dauer entscheiden wir). Von den feindlichen Schiffen gibt es drei Arten:

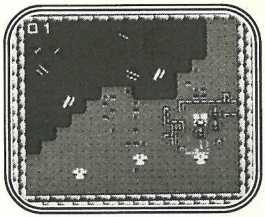
Kanonenboote (einfaches Segel)	Feuern mit hoher Geschwindigkeit auf Deine Burgmauern.
Truppenschiffe (Doppelsegel)	Feuern langsamer, können aber Armeen von Knorzen an Land bringen - wenn sie Land erreichen.
Flaggenschiffe (gelbes Segel)	Bewegen sich mit hoher Geschwindigkeit fort und feuern Superkanonenkugeln ab, die brennende Krater hinterlassen, worauf Du nicht bauen kannst.

Knorze

Knorze sind widerliche, kleine Wesen, die von den doppelmastigen Truppenschiffen aus an Land schwärmen. Sie können zwar Deine Befestigungsanlagen nicht durchbrechen, zerstören aber jede unbefestigte Burg, die sie erwischen. Sie sind hartnäckig, aber nicht sehr helle. Zum Glück hast Du verschiedene Mittel, um die Knorze abzuwehren.

1. Schieße auf sie während der Schlacht...selbst ihre Rüstung kann 1 oder 2 Kanonenkugeln nicht standhalten.
2. Schließe sie innerhalb der Burgmauern ein - damit vernichtest Du sie augenblicklich (schwere Form von Klaustrophobie). Die Knorze werden versuchen, Dich davon abzuhalten, indem sie sich Dir in den Weg stellen - unglücklicherweise kannst Du nicht auf ihnen bauen.

Ein paar Worte zur Beachtung: Gehe sicher, daß Du alle Truppenschiffe während der Schlacht zerstörst. Sonst werden die übrigen Truppenschiffe weiterhin Knorze abladen, während Du mit dem Wiederaufbau beschäftigt bist (Ich weiß, fair ist das nicht, aber so ist das im Krieg). Knorze können außerdem ganz plötzlich auf höheren Spielstufen auftauchen. Ich weiß es, weil ich dort war.

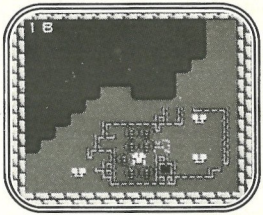


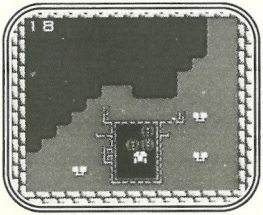
Bauen und Ausbessern

Nach der Schlacht mußt Du möglichst schnell die Schäden an Deinen Burgmauern reparieren und versuchen, mehr Land zu gewinnen. Benutze die Mauerstücke, um

Löcher zu füllen und neue Mauern zu errichten. Mit der Taste “B” kannst Du die Stücke umdrehen. Wie schon gesagt, mußt Du um die brennenden Krater und herumstreichenden Knorze herumbauen. Wichtig ist, daß Du es in der festgesetzten Zeit schaffst, mindestens eine Burg zu umfrieden - sonst ist Deine Armee besiegt. Tut mir leid, aber so läuft’s.

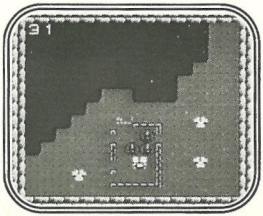
Lasse beim Wiederaufbau keine diagonalen Lücken (siehe screen shots). Du wirst merken, wann Du ein Territorium vollständig umfriedet hast - das Gebiet innerhalb der Mauern wird schwarz. Du bekommst Punkte für jedes Territorium, das Du umfriedest, aber denke daran, daß Du auch Kanonen mit Mauern umgeben mußt, wenn Du sie in der nächsten Schlacht einsetzen willst.





Filled Teritory:
ausgefülltes Territorium

Unfilled Territory:
nicht ausgefülltes Territorium



Zusätzliche Kanonen

Bei jedem Sieg bekommst Du eine zusätzliche Kanone für jede Burg, die Du mit Mauern umgibst und zwei Kanonen für die umfriedete Heimatburg (mit der Du begonnen hast). Neue Kanonen können innerhalb jedes beliebigen ummauerten Gebiets aufgestellt werden, mit oder ohne Burg.(Beachte: Kanonen und Mauerstücke werden auf der Heimatburg erscheinen).

2-Spieler-Modus

Im 2-Spieler-Modus kämpfst Du mit Deinem Gegner, der sich auf der anderen Flußseite niedergelassen hat. Jeder von Euch wählt eine Burg, stellt Kanonen auf und beginnt zu feuern...

Kanonen plazieren

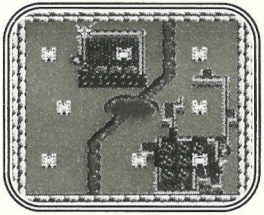
Wenn Ihr Eure Kanonen plaziert, laßt genügend Raum für spätere Kanonen. Sobald eine Kanone einmal aufgestellt ist, kann sie nicht mehr von der Stelle bewegt werden. Versucht auch, Eure Kanonen so nah wie möglich an der feindlichen Burg zu plazieren. Je weiter sich eine Kanone vom Ziel entfernt befindet, desto länger brauchen die Kanonenkugeln, um es zu erreichen.

Schlacht

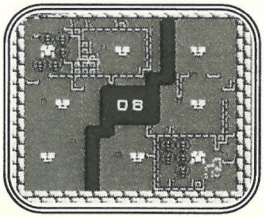
Bewegt das Kanonenvisier über die feindlichen Burgmauern und feuert nach Belieben. Das Visier bewegt sich schneller, wenn Ihr dabei gleichzeitig die Kontrolltaste und die Taste "B" betätigt). Je mehr Kanonen Ihr habt, desto schneller könnt Ihr schießen. Wenn Ihr eine

feindliche Kanone trefft, setzt Ihr sie für eine Zeitlang außer Gefecht. Mit genügend Treffern könnt Ihr sie vollständig vernichten. Dafür gibt es zwar keine Punkte, aber es erleichtert die Dinge. Die Anzahl der für die Zerstörung einer feindlichen Kanone notwendigen Treffer wird im Auswahlmenü für 2 Spieler festgelegt. Daß eine Kanone zerstört ist, merkt Ihr, wenn Ihr eine seht: sie wird zum zerknüllten Metallhaufen. Ihr habt auch die Möglichkeit, unzerstörbare Kanonen zu wählen. Die Schlacht endet nach einer bestimmten Zeit. Fragt nicht, wie lange...es ist an uns, das zu wissen und an Euch, es herauszufinden.

Bauen und Ausbessern



Wie im 1-Spieler-Modus müßt Ihr möglichst schnell die Schäden an den Burgmauern reparieren und versuchen, mehr Land zu gewinnen. Benutzt die Mauerstücke, um Löcher zu füllen und neue Mauern zu errichten. Mit der Taste "B" könnt Ihr die Stücke umdrehen. Wichtig ist, daß Ihr es in der festgesetzten Zeit schafft, mindestens eine Burg zu umfrieden, um in die nächste Schlacht zu gehen. Wer das nicht schafft, dessen Armee ist besiegt.

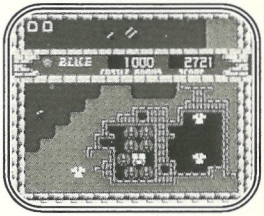


Laßt beim Wiederaufbau keine diagonalen Lücken (siehe screen shots in den Anleitungen für 1 Spieler). Wenn ein Territorium vollständig eingefriedet ist, wird das Gebiet innerhalb der Mauern schwarz. Denkt daran, daß Ihr auch Kanonen mit Mauern umgeben müßt, wenn Ihr sie wieder einsetzen wollt.

Zusätzliche Kanonen

Bei jedem Sieg bekommst Du eine zusätzliche Kanone für jede Burg, die Du ummauerst und zwei Kanonen für die umfriedete Heimatburg (mit der Du begonnen hast). Neue Kanonen können innerhalb jedes beliebigen umfriedeten Gebiets aufgestellt werden, mit oder ohne Burg.(Beachte: Kanonen und Mauerstücke werden auf der Heimatburg erscheinen).

Bonus-Rechtecke



Im 2-Spieler-Modus erscheinen während der Bau- und Ausbesserungsphase aufblinkende Rechtecke. Durch Einfrieden dieser Rechtecke kannst Du Dir Bonuspunkte verdienen.

Punkte

Nach jeder Bau- und Ausbesserungsphase erscheint ein Banner, das Deine Punktzahl und Bonuspunkte anzeigt. Im 1-Spieler-Modus bekommst Du Punkte für die Zerstörung von Schiffen, die Einnahme von Territorien und die Einfriedung von Burgen. Im 2-Spieler-Modus bekommst Du Punkte für die Zerstörung gegnerischer Burgmauern, die Einnahme von Territorien, die Einfriedung von Burgen und aufblinkenden Rechtecken. Du kannst die Punktanzeige durch Drücken der Taste “A” beschleunigen.

Zerstörungspunkte

Für jedes getroffene Schiff:	25	Punkte
Für jeden vernichteten Knorz:	16	Punkte
Für jedes zerstörte Mauerstück:	2	Punkte

Territorienpunkte

Für jedes Rechteck schwarzen Territoriums: 1 Punkt

Die Heimatburg ist 2 Einheiten wert. Alle anderen Burgen sind 1 Einheit wert. Der Burgbonus wird verliehen bei der Gesamtzahl der Einheiten:

1	Einheit	500	Punkte
2	Einheiten	700	Punkte
3	Einheiten	900	Punkte
4	Einheiten	1000	Punkte
5	Einheiten	1200	Punkte
6	Einheiten	1400	Punkte

Bonus für aufblinkende Rechtecke (2-Spieler-Modus)

Wenn Du ein aufblinkendes Rechteck während der Bau- und Ausbesserungsphase ummauerst, werden Dir zwischen 100 und 1000 Bonuspunkte verliehen. Die Höhe des Bonus ist das Zehnfache der Quadratwurzel der Anzahl Deiner umfriedeten Territorienrechtecke (abgerundet auf die nächsten Hundert, natürlich). Du siehst, Deine Eltern haben recht behalten - Mathe ist ganz praktisch. Falls Du vergessen haben solltest, was eine Quadratwurzel ist, werden wir es Dir erleichtern:

1-3	Territorienrechtecke	100	Punkte	36-48	Territorienrechtecke	600	Punkte
4-8	Territorienrechtecke	200	Punkte	49-63	Territorienrechtecke	700	Punkte
9-15	Territorienrechtecke	300	Punkte	64-80	Territorienrechtecke	800	Punkte
16-24	Territorienrechtecke	400	Punkte	81-99	Territorienrechtecke	900	Punkte
25-35	Territorienrechtecke	500	Punkte	100 +	Territorienrechtecke	1000	Punkte

Der Sieger-Bildschirm

Wenn Du genügend Punkte sammelst, um zu den Siegern aller Zeiten gerechnet zu werden, erscheint nach Deinem Sieg (oder nach 3 Niederlagen) der Sieger-Bildschirm. Lasse das Alphabet durch Drücken der Kontrolltaste ablaufen, und drücke dann eine beliebige Taste, um einen Buchstaben auszuwählen.

Gewinnen und Verlieren

1-Spieler-Modus

Sobald Du genügend Schlachten gewonnen hast, um Dein jeweiliges Territorium zu erobern, darfst Du das nächste Territorium aussuchen, das Du erobern möchtest. Die Anzahl der Schlachten bis zum Sieg variiert jedoch zwischen drei und acht und hängt von Deiner Geschicklichkeit ab (keiner hat behauptet, es würde einfach werden). Mit der Eroberung aller sechs Territorien hast Du gewonnen. Du verlierst eine Schlacht, wenn Du nicht in der Lage bist, mindestens eine Burg in der festgesetzten Zeit zu umfrieden. Bei Deinen ersten beiden Niederlagen erscheint ein Banner mit den Worten “Press button to continue with more firepower” (Drücke eine beliebige Taste,

um mit erhöhter Feuerkraft weiterzukämpfen). Drücke also eine beliebige Taste, um bei diesem Territorium neu zu beginnen (Deine Punktzahl bleibt unverändert). Nach drei solchen Niederlagen ist Deine Armee besiegt und Du erliegst einem Schicksal, das schlimmer als der Tod ist (Details siehe unten).

2-Spieler-Modus

Ein Spieler erleidet eine Niederlage, wenn er nicht in der Lage ist, mindestens eine Burg in der festgesetzten Zeit zu umfrieden. Wenn nur ein Spieler besiegt wird, behält sein Gegner all seine Burgen und Kanonen ein. Der besiegte Spieler muß mit einer neuen Burg von vorne beginnen. Wenn keiner der Spieler es schafft, eine Burg vor Ablauf der Zeit zu umfrieden, beginnt die Zeitkontrolle neu und jeder erhält noch eine Chance (wer hat behauptet, wir hätten kein Herz?). Wenn ein Spieler dreimal besiegt wird, verliert er das Spiel. Ansonsten endet das Spiel, wenn die im Auswahlmenü gewählte Anzahl der Schlachten geführt worden ist. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt, der Verlierer wird einem Schicksal zugeführt, das schlimmer als der Tod ist. OK, vielleicht nicht schlimmer als der Tod, aber doch fast....Dein kleiner Bruder prahlt in der ganzen Nachbarschaft, daß er Dich in 4 von 5 Spielen geschlagen hat, und das nette Mädchen im Mathe-Kurs kriegt Wind davon und...nun, besser nicht daran denken! Spiel einfach weiter, und eines Tages wirst Du Deinen kleinen Bruder schlagen und alle seine Freunde dazu, und alle Deine Freunde, und dann spielst Du in den Landesmeisterschaften und dann in den Bundesmeisterschaften und dann...wie wär's? Steh also nicht so rum, fang an!

Tips

1. Denke daran, daß Du während der Schlacht mit der Taste “B” und der Kontrolltaste Deine Visierbewegungen beschleunigen kannst.
2. Wenn Du auf Schiffe feuerst, stelle Dein Visier über dem Bug (dem vorderen Ende) des Schiffes ein, das Du zerstören willst.
3. Wenn Du eine Burg eingefriedet hast, aber keinen Platz für Kanonen innerhalb der Burgmauern hast, kannst Du eine separate Einfriedung für die Kanonen bauen (achte nur darauf, daß sie vollständig ummauert sind). In den höheren Spielstufen ist dies eine gute Methode, die doppelmastigen Kanonenboote mit gelben Segeln zu ködern, deren Kanonenkugeln brennende Krater hinterlassen. Sie werden nur auf die gemauerten Umfriedungen schießen und verschonen Deine unbenutzten Burgen, so daß Du sie in späteren Schlachten einsetzen kannst.
4. Unterbreche das Spiel (durch Drücken der Starttaste), wenn das Bau- und Ausbesserungsbanner gerade vom Bildschirm verschwindet. So kannst Du Deine Schäden begutachten und Deine Aufbaustrategien planen.
5. Plaziere Deine Kanonen sorgfältig. Wenn sie sich auf sehr engem Raum befinden, kannst Du später Probleme mit der Umfriedung haben.

Anmerkungen:

* Vorschlag: Ritter

** einfügen: Das Hauptmenü

*** nicht relevant

**** siehe Bildschirm

ZUR BEACHTUNG

- Dieses Jaleco Game Pak ist präzisionsgefertigt und besitzt eine komplexe Elektronik. Es sollte weder extremen Temperaturen ausgesetzt werden, noch angestoßen oder fallen gelassen werden. Versuche nie, die Kassette zu öffnen.

- Die Kontakte sollten nicht berührt oder mit Wasser in Kontakt gebracht werden. Dadurch kann das Spiel und/oder das NES Schaden nehmen.

- Das NES Control Deck muß immer ausgeschaltet sein, wenn eine Cassette eingelegt oder herausgenommen wird.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einen Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

JALECO™

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Distributed by
YENO ELEKTRONIK GmbH
Robert-Koch-Straße 12
D-6108 Weiterstadt/Darmstadt

Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
RAMPART™ Atari Games © 1991 TENGEN Inc.
Licensed to Tengen. © 1991 Jaleco Ltd.

Printed in Japan